

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AUTOPLAY UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADITS KELAS VIII DI MTS
ASSATHI' KARAS SEDAN REMBANG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:
Luthfil Hakim
NIM. F52319335

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfil Hakim
NIM : F52319335
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Desa Karas, Dusun Krajan,
Kecamatan Sedan, Kabupaten Rembang,
Jawa Tengah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Autoplay Untuk
Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik pada
Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Kelas VIII di MTs
Assathi' Karas Sedan Rembang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Rembang, 12 Agustus 2021

Hormat Saya,



Luthfil Hakim
NIM. F52319335

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AL QUR’AN HADITS KELAS VIII DI MTs ASSATHI’ KARAS” yang ditulis oleh Luthfil Hakim ini telah disetujui pada tanggal 03 Agustus 2021.

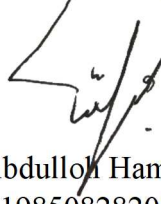
Oleh:

Pembimbing I



Dr. Rubaidi, M.Ag.
NIP. 197106102000031003

Pembimbing II




Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd.
NIP. 198508282014031003

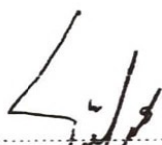
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

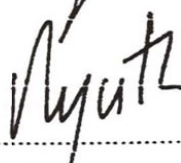
Tesis berjudul Pengembangan Media Interaktif Autoplay Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VIII di MTs Assathi' Karas Sedan Rembang yang ditulis oleh Luthfil Hakim ini diuji pada tanggal 9 Agustus 2021.

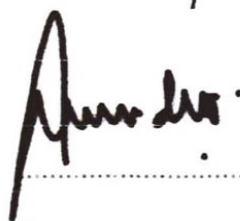
Tim Penguji:

1. Dr. Rubaidi, M.Ag.
(Ketua/Penguji I)
2. Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd.
(Sekretaris/Penguji II)
3. Dr. Ahmad Yusam Thobroni, M.Ag.
(Penguji Utama/Penguji III)
4. Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd.
(Penguji IV)


.....


.....


.....


.....

Surabaya, 13 Agustus 2021



Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 196004121994031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luthfil Hakim
NIM : F52319335
Fakultas/Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam
E-mail address : benfarza@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

“Pengembangan Media Interaktif Autoplay Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas VIII di MTs Assathi’ Karas

Sedan Rembang”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Agustus 2021

Penulis


(Luthfil Hakim)

ABSTRAK

Luthfil Hakim 2021 Pengembangan Media Interaktif Autoplay Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Assathi' Karas Sedan Rembang.

Pembimbing 1 : Dr. Rubaidi, M.Ag

Pembimbing 2: Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd

Kata Kunci : Pengembangan, Media Interaktif, Autoplay, Al-Qur'an Hadits

Pendidikan abad 21 dimana IT (*informasi teknologi*) telah berkembang begitu cepat dan pesat dalam berbagai bidang. Diantaranya adalah pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Perkembangan teknologi era ini menuntut dunia pendidikan harus mampu mengembangkan kualitas serta profesionalitas pendidik dan peserta didik. Dari pengamatan peneliti selama penelitian, diketahui bahwa guru masih menggunakan pembelajaran secara *konvensional*, yaitu dengan metode ceramah, presentasi *powerpoint* dan tanya jawab yang bersumber bahan ajar buku paket dan LKS. Kondisi ini menjadikan siswa kurang menarik dan bosan sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang menurun. Melihat problematika tersebut, maka peneliti membuat produk pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *Autoplay* dengan harapan bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan: 1. Untuk mengetahui sejauh mana pengembangan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Assathi' Karas bagi peserta didik kelas VIII, dan 2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif *Autoplay* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII di MTs Assathi' Karas pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Assathi' Karas Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang dengan sasaran objek siswa kelas VIII yang berjumlah 61 peserta didik. Adapun pembagian kelasnya terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu VIII-A dan VIII-B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Model penelitian menggunakan model penelitian pengembangan Borg & Gall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif yang berbentuk *CD/DVD* dan berisi *software autoplay media studio 8*. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Autoplay* sangat memberi dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII di MTs Assathi' Karas pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya pokok bahasan *Madd Silah*. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media interaktif *autoplay* hanya sebesar 69% dan sesudah menggunakan media interaktif *autoplay* meningkat menjadi 80%.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk	11
G. Prestasi Belajar	13
H. Kerangka Teoretik	17
I. Penelitian Terdahulu	26
J. Metode Penelitian	34
BAB II KAJIAN PUSTAKA	43
A. Pengembangan Media Pembelajaran	43
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	43
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	47
3. Fungsi Media Pembelajaran	48
4. Manfaat Media Pembelajaran	51
5. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	52
B. Autoplay Media Studio	53
1. Pengertian Autoplay Media Studio	53
2. Versi-versi Autoplay Media Studio	55
3. Kelebihan dan Kelemahannya	56
C. Pembelajaran Al Qur'an Hadist di Madrasah Tsanawiyah	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Alur Model Pengembangan Adaptasi Borg & Gall	37
Gambar 1. 2 Langkah-langkah Penelitian.....	40
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	63
Gambar 3. 1 Analisis Deskriptif Kuantitatif	74
Gambar 3. 2 Validitas Tes.....	76
Gambar 3. 3 Reliabilitas Tes.....	77
Gambar 4. 1 Cover Media Interaktif Autoplay	89
Gambar 4. 2 Halaman Menu	89
Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk	90
Gambar 4. 4 Halaman KI - KD	90
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	91
Gambar 4. 6 Halaman Video.....	91
Gambar 4. 7 Halaman Kuis.....	92
Gambar 4. 8 Halaman Profil	93

Kegiatan belajar dengan melibatkan proses kognitif merupakan interaksi yang dialami oleh seseorang dengan lingkungannya sehingga berdampak pada perubahan diri seseorang tersebut. Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang memuat kegiatan kognitif, afektif dan psikomotorik. Agar tercapai tujuan pembelajaran, interaksi tersebut haruslah berjalan dengan baik. Karena sebab itu, agar proses pembelajaran tersebut berlangsung dinamis dan efisien perlu dukungan media yang dijadikan sebagai perantara atau alat untuk mentransfer ilmu pengetahuan.

² Widyasari, Hadi Sutopo, Murniati Agustian, “QR Code-based Learning Development: Accessing Math Game for Children Learning Enhancement,” *Ijim: International Journal of Interactive Mobile Technologies*, Vol. 13, No. 11 (2019), 112.

[illegible]

Pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan berdasarkan asumsi bahwa pembelajaran yang didalamnya disertai komunikasi akan cenderung memikat peserta didik serta memudahkannya dalam memahami materi dan akan lebih bermakna.⁹ Kreatifitas peserta didik juga dapat ditingkatkan melalui penerapan media interaktif pada kegiatan pembelajaran.¹⁰ Pembelajaran tidak melulu dilaksanakan secara formal dalam kelas namun bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun ketika peserta didik mendapat pengetahuan serta hal baru yang positif dan dapat menambah wawasan. Penggunaan media pada pembelajaran merupakan sebuah tuntutan, terlebih di zaman yang serba digital sekarang ini. Banyak macam media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang disampaikan menggunakan media mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, bahkan dapat membuatnya meningkat.¹¹ Dalam prinsip multimedia, proses pembelajaran berbasis

¹¹ Arsad Bahri, et al, "Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sebuah Inovasi Media Pembelajaran," *Proceeding Biologi Education Conference*, Vol. 15, No 1 (Oktober, 2018), 395.

untuk belajar, dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada prestasi belajar peserta didik terpengaruh oleh penerapan variatif.¹³ Demi mewujudkan pembelajaran dengan multimedia tentu memerlukan tenaga pendidik yang berbidang teknologi. Keterampilan serta pengetahuan yang menjadi kendala yang ada dalam proses pengembangan pembelajaran, terlebih multimedia interaktif.¹⁴ Media interaktif adalah gabungan media yang menyatukan antara audio, video, gambar, grafik dan teks yang dikemas secara interaktif dan integratif sebagai kesatuan.¹⁵ Jean piaget mengemukakan dalam teorinya bahwa pada umumnya kelas VIII sekolah menengah pertama

¹³ Richard E Mayer, "Incorporating motivation into multimedia learning," *Journal Learning and Instruction*, Vol. 29, (2013), 171–173.

¹⁵ St Mulyana dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), 2.

16, No. 16 (April, 2015), 75–88.

Seorang guru dalam memilih media dalam penyampaian materi pelajaran haruslah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Media pembelajaran menjadi sebuah komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Media adalah perantara atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerimanya. Media adalah perantara dari sumber informasi untuk penerimanya, contohnya video, televisi, komputer dan sebagainya.¹⁷ Dengan adanya media sebagai perantara penyampai pesan, maka proses pembelajaran akan lebih hidup, dapat menstimulasi pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Gagne, pembelajaran adalah seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi).¹⁸ Maka dari itu, sangat tepat dikatakan bahwa media merupakan salah satu faktor berpengaruh dalam proses belajar mengajar.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014), 68.

[illegible]

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua anak didik berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, sebagaimana yang penulis temukan selama melakukan observasi di Madrasah Tsanawiyah MTs Assathi' Karas Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang antara lain:

Pertama, dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits, guru menggunakan metode konvensional dan membuat peserta didik bosan karena kurang adanya inovasi dalam mengajar. *Kedua*, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits berupa buku ajaib yang diterbitkan dari Kementerian Agama dan sumber belajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), dimana dalam penyampaiannya guru monoton hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh.

bosan. *Ketiga*, kurang maksimalnya guru dalam menggunakan fasilitas madrasah dan media pembelajaran.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Assathi' Karas Kecamatan Kabupaten Rembang merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementrian Agama, yang jika dilihat dari kondisi sarana dan prasarana sudah sangat cukup terpenuhi. Hal tersebut dapat dilihat tersedianya fasilitas laboratorium komputer, proyektor serta papan tulis.

sby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Sesuai latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah diatas, rumusan masalah yang peneliti fokuskan adalah:
1. Bagaimana prosedur pengembangan media interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Assathi' Karas Sedan Rembang?
 2. Bagaimana keefektifan media interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII terhadap prestasi belajar peserta didik di MTs Assathi' Karas Sedan Rembang?

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- [illegible]

media interaktif Autoplay pada mata pelajaran Al-

Madrasah Tsanawiyah.

b. Dapat memahami prosedur pengembangan r

Autoplay pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadit

Madrasah Tsanawiyah.

c. Dapat mengimplementasikan dan mengembangkan

Autoplay pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadit

Madrasah Tsanawiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan terkait media interaktif Autoplay pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah.
- b. Dapat memahami prosedur pengembangan media interaktif Autoplay pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah.
- c. Dapat mengimplementasikan dan mengembangkan media interaktif Autoplay pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan evaluasi bagi sekolah untuk membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah.

- b. Bagi Guru

- a. Wujud fisik produk media pembelajaran interaktif ini dikemas dalam bentuk *CD/DVD* interaktif
- b. Penyajian isi materi tentang *madd silah*
- c. Komposisi materi produk media pembelajaran berdasarkan acuan Standart Kompetensi Lulusan Al-Qur'an Hadits kelas VIII MTs
- d. Standart minimum perangkat yang diajukan adalah *Personal Computer* (PC), Laptop maupun *NoteBook* dengan spesifikasi minimal sistem requirement berupa sistem operasi *windows (Miscrosoft)* XP SP1 atau lebih, *prosesor pentium* III 450 Mhz, *memory* RAM kurang lebih 128 MB, termasuk *CD-Room* internal ataupun eksternal sebagai pemutar player dan pengarah aplikasinya.

Untuk komponen produk yang dikembangkan bermula dari komponen proses pembelajaran yang terdiri dari validasi isi, pendekatan kontekstual, dan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Materi harus disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI). Pendekatan kontekstual diaplikasikan kedalam bentuk teks, gambar, audio, slide dan video yaitu

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadaptasikan perubahan dalam bentuk tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan prestasi belajar dapat disimpulkan sebagai hasil yang telah dicapai dari aktifitas yang menghasilkan perubahan pada individu, baik aktual maupun potensial.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan maksimal, ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, diantaranya:

Yaitu faktor yang berasal dari dalam, yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis. Adapun faktor fisiologis memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap prestasi belajar. Yang tergolong dalam faktor fisiologis yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Faktor intern yang kedua adalah faktor psikologis, yang meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

²⁴ Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 12.

sekolah dan lingkungan sekitar termasuk masyarakat.²⁵

sendiri (*intern*) dan adanya pengaruh dari luar (*ekstern*).

3. Jenis-jenis Prestasi Belajar

Menurut W.S Winkle dalam buku psikologi pendidikan yang membahas tentang teori Taksonomi menurut B.S Bloom dijelaskan bahwa tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam belajar, ketiga ranah tersebut akan terlihat dan sangat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menerima hasil pembelajaran. Berikut speseifikasinya:

- a. Ranah Kognitif, berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengertian, pengetahuan dan ketrampilan berfikir.
- b. Ranah Afektif, berisi perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, bakat, sikap, apresiasi dan cara beradaptasi. Tujuan dari ranah afektif ini adalah hasil belajar yang berhubungan dengan sikap.
- c. Ranah Psikomotorik, berisi perilaku yang menekankan pada aspek gerak, seperti menulis, menggambar, dan menggerakkan alat tulis atau alat peraga dalam pembelajaran. Ketrampilan ini disebut

²⁵ M Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 56.

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Asal kata media bermula dari bahasa Latin yang berbentuk plural dari kata *medium* yang secara harfiah bermakna ‘perantara’ atau ‘pengantar’.²⁷ Jadi kata media menurut bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, pengenalan media dapat bermakna sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.²⁸

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari si pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Karena proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.²⁹ Seiring perkembangan, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu namun menjadi bagian integral dari system pendidikan, yang peranannya tidak akan terwujud jika

²⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 9.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sedangkan NEA (*National Education Association*) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dimanipulasikan dan bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam Cecep Kustandi, Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwa media adalah kejadian, materi dan manusia yang mampu menjadikan peserta didik memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan, termasuk unsur yang ada di dalamnya, yaitu buku teks, guru serta lingkungan sekolah.³³ Kemudian media diartikan secara khusus dalam pembelajaran

³³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 7.

- Melalui pemaparan di atas, manfaat media pembelajaran dapat membantu guru dalam transfer materi dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi. Apabila dalam memilih dan menggunakan media dilakukan pendidik secara optimal dan maksimal agar tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka akan tercapai manfaat penggunaan media untuk pembelajaran.

- a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - 1). Objek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2). Objek yang terlalu kecil, dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - 3). Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;

³⁷ Arif Sadiman *Dasar Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 17.

autoplay memuat konsep ajar tutorial yang mencakup kriteria audio, visual dan kinestetik dapat menarik minat siswa untuk belajar.⁴²

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang materi pembahasannya bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits ini bertujuan untuk meningkatkan keimanan serta ketaqwaan peserta didik kepada Allah swt dengan menerapkan dan melaksanakan isi serta kandungan Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari.

4. Materi Tajwid (Hukum Bacaan *Madd Silah Qashīrah* dan *Tawīlah*)

1) Madd *Silah Qashīrah*

Secara bahasa, Qashirah itu artinya: Pendek. Menurut ilmu Tajwid, Mad Shilah Qashirah adalah : Bacaan Mad yang terjadi ketika Ha dlamir jatuh setelah huruf berharakat (huruf hidup), dan Ha dlamir tidak dibaca sambung (washal) dengan huruf setelahnya, dan tidak ada hamzah yang jatuh setelahnya.⁴³

Dengan demikian, bacaan *madd ṣilah qaṣīrah* itu terjadi ketika memenuhi tiga syarat berikut :

- Ha dlamir jatuh setelah huruf berharakat.
- Ha dlamir tidak dibaca sambung (*waṣal*) dengan huruf setelahnya.

⁴² Arsad Bahri, et al, “Pengguna Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sebuah Inovasi Media Pembelajaran,” 395.

⁴³ Usup Sidik, *Al-Qur'an Hadits* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 69.

hamzah yang jatuh setelah Ha dlamir, contoh: مَا لَهُ مِنْ دُونِهِ أُولِيَاءَ، maka membacanya tidak dipanjangkan. Atau مَا لَهُ مِنْ دُونِهِ أُولِيَاءَ، maka tidak lagi dibaca *madd ṣilah qaṣīrah*, namun berubah menjadi *madd ṣilah ṭawīlah*.

Aturan membaca *madd ṣilah qaṣīrah* ini adalah: dibaca panjang satu harakat (satu alif). Contoh:

2) *Madd Ṣilah Ṭawīlah*

Aturan membaca *madd ṣilah qaṣīrah* ini adalah: dibaca panjang dua harakat (satu alif). Contoh:

وامرأته حمالة الحطب
فأُمُّها هاية

2) Madd *Ṣilah Tawīlah*

يَحْسِبُ أَنْ مَالَهُ أَخْلَدَهُ

⁴⁴ Usup Sidik, *Al-Qur'an Hadits*, 69.


4. Muhammad Ain, Hadi Purnomo, Muh Khusnurridlo, “*Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas VII di SMP Nurul Islam Jember*”, Jurnal Pasca IAIN Jember, Vol 1 No 02 Tahun 2018. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif *Autoplay Media Studio* dan *Focusky* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Nurul Islam Jember. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* dan *Focusky* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Namun penggunaan media interaktif *Autoplay*

[illegible]

5. Luthfil Hakim, Husniyatus Salamah Zainiyati, Rudy Al Hana, Siti Farrohah Alimina, “*Penerapan Model Desain Pembelajaran ADDIE Al-Qur’an Hadits di MTs Assathi’ Karas*”, Jurnal Edukasia Vol. 16 No. 1 Tahun 2021. Tujuan penelitian ini untuk menjawab desain model *ADDIE* dan penerapannya pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits di MTs Assathi’ Karas. Penelitian ini adalah studi kasus yang menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan informasi data wawancara dan dokumentasi implementasi desain model *ADDIE* di MTs Assathi’ Karas. Hasil penelitian pada kajian ini adalah bahwa penerapan model *ADDIE* berbantu media *Autoplay* dapat menjadikan model pembelajaran lebih variatif dan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.⁴⁹

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Mira Ustati, Pengembangan Multimedia	a. Sama dalam pengembangan media	a. Objek yang dituju	Penelitian ini mengembangkan media Autoplay

⁴⁹ Luthfil Hakim. et al, "Implementation of the ADDIE Al-Quran Hadith Learning Design Model at MTs Assathi' Karas," *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 16, No. 01 (Juni, 2021), 113-124.



Data)

2. *Planing* (Perencanaan)
3. *Develo Preliminary form of Product* (Pengembangan Draf P

Awal)

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)
5. *Main Product Revison* (Merevisi hasil uji coba)
6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)
7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)
8. *Operational Field Testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan)
9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)
10. *Dissemination and Distribution* (Diseminasi dan Implementa

Selain model pengembangan, dalam penelitian pengembangan juga memerlukan model produk yang dikembangkan. Berikut ini alur pengembangan yang akan dilakukan:



1. Penelitian dan Pengumpulan Data

[illegible]

5. Merevisi hasil uji coba

6. Uji Coba Lapangan

7. Revisi Produk

8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Pada tahap keenam yaitu uji coba lapangan. Peneliti kembali melakukan uji coba produk setelah merevisi produk yaitu responden yang memberikan penilaian produk baik dari aspek tampilan, gambar, suara, video dan lainnya.

Tahap kedelapan yaitu uji pelaksanaan lapangan sebagai tahapan akhir. Dalam hal ini dilakukan kepada responden yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif *Autoplay* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

[illegible]

produk pendidikan.² Penelitian pengembangan merupakan yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian terapan, kesenjangan dapat diatasi dengan suatu produk baik itu perangkat keras atau perangkat lunak karakteristik tertentu yang dihasilkan dari perpaduan prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur yang berkenaan dengan telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dan pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain misalnya media, bahan ajar dan juga proses.⁴ Penelitian (*Research and Development*) menghasilkan produk baru

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat

³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2012), 126.

⁵ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, (2012), 161.

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum komponen sistem dan sumber belajar diatas mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adaalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. *Asociation for Education and Communication Technologi* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.⁷ Selanjutnya *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media adaalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak

⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.⁹ Media penting sekali untuk menstimulasi kegiatan belajar peserta didik. Kehadiran guru untuk mengarahkan siswa, buku teks sebagai sumber informasi dan media-media lain sangat diperlukan sebagai *stimulan* dalam kegiatan pembelajaran.

a. Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.¹⁰

b. Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima hingga dapat menjadi stimulan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Dengan demikian terjadilah proses belajar mengajar.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989), 12.

- Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan media merupakan semua jenis peralatan yang dapat memberi stimulasi peserta didik untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Meliputi alat peraga atau alat bantu dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Ada tiga ciri media diantaranya:

- ¹¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 17.

- a. Membantu memudahkan proses belajar peserta didik dan memudahkan pengajaran bagi guru
- b. Memberikan pengalaman atau contoh pembelajaran lebih nyata
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar
- d. Menjadikan aktifnya semua panca indra peserta didik
- e. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik
- f. Membangkitkan dunia teori dan realitanya¹³

Dengan konsepsi semakin baik, maka fungsi media

- a. Membantu memudahkan proses belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru
- b. Memberikan pengalaman atau contoh pembelajaran yang lebih nyata
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar
- d. Menjadikan aktifnya semua panca indra peserta didik
- e. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik
- f. Membangkitkan dunia teori dan realitanya¹³

diman dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 34.

Pelajaran Al Qur'an Hadist merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah yang juga termasuk dalam pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah terdiri atas empat mata pelajaran yaitu Qur'an hadist, Fiqih, Sejarah Kebudayaan islam (SKI), dan Akidah Akhlak. Mata pelajaran Al Qur'an Hadist merupakan peajaran PAI yang dijaarkan di Madrasah Tsanawiyah yang didalmnya mengkaji ayat-ayat suci Al-Qur'an dan hadist Rosulullah SAW. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah merupakan peningkatan lanjutan dari pelajaran Al-Qur'an Hadits sebelumnya di Madarsah Ibtidaiyah (MI). Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam, dan memperkaya kajian tentang Al-Qur'an dan Hadist. Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah menekankan pada kemampuan baca tulis Al-Qur'an yang baik dan benar dan memahami makna ayat-ayat Al-Qur'an secara tekstual dan kontekstual. Dengan adanya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ini diharapkan siswa diharapkan akan lebih emmahami tentang

[illegible]

1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk media pembelajaran. Produk media pembelajaran autoplay ini setelah dilakukan pengembangan, maka akan diuji tingkat validitas, kemenarikan, dan efektivitasnya. Hal ini bisa diketahui dari hasil analisis. Uji coba ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Tahap Konsultasi

Tahap konsultasi misalnya, dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media yang dikembangkan. Memberikan arahan dan saran perbaikan terhadap kekurangan. Lalu kemudian pengembang akan menindaklanjuti saran perbaikan tersebut.

b. Tahap Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan oleh dua validator berikut, yaitu:

- 1) Validator konten/materi, yaitu seorang tenaga ahli yang berpengalaman mengajar di sekolah dengan kriteria minimal sarjana (S1).
- 2) Validator media, yaitu seorang tenaga ahli yang berpengalaman dalam bidang teknologi pembelajaran dengan kriteria minimal berpendidikan magister (S2).

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Berikut ini beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu:

- 1) Pengembang mengamati peserta didik yang sedang mengoperasikan produk hasil pengembangan

para ahli, dan uji coba perorangan. Menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji coba tahap kesatu, uji coba tahap kedua, menggabungkan analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Digunakan untuk mengolah data dari ahli materi. Berupa tanggapan, kritik, ataupun saran perbaikan berupa narasi. Hal ini disebut juga analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan masalah yang diajukan, maka sumber data diperoleh dari validator, peserta didik, maka peneliti menggunakan metode angket.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P = Angket Presentase

[illegible]

Tabel 3. 1 Analisis Deskriptif Kualitatif

No	Internal Persentase	Kriteria	Keterangan
1	80-100	Sangat Baik	Valid
2	60-79	Baik	Cukup Valid
3	40-59	Cukup	Kurang Valid
4	0-39	Kurang Baik	Tidak Valid

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Kegunaan teknik analisis ini adalah untuk membahas tentang materi Al-Qur'an Hadits yang disajikan dalam media pembelajaran autoplay. Berikut ini uji statistik yang digunakan:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

s_1^2 = Varians sampel 1
 s_2^2 = Varians sampel 2
 r = Korelasi antara dua sampel

KETERANGAN :
 \bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1
 \bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2
 s_1 = Simpangan baku sampel 1
 s_2 = Simpangan baku sampel 2

Gambar 3. 1 Analisis Deskriptif Kuantitatif

G. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data maka peneliti menggunakan angket, tes dan wawancara.

1. Angket

2. Tes

Tabel 3. 2 Data Pre-test dan Post-test

Group	Pre-Test	Tretmen	Post-Tes
Eksperimen	E	Xa	Ya

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

3. Wawancara

[illegible]

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

1. Profil MTs Assathi' Karas

Pada awal berdirinya, yaitu tahun 2015 MTs Assathi' Karas belum secara resmi beroperasi karena pada tahun ajaran baru 2015-2016 belum mengantongi izin operasional (IJOP) dari Kantor Kemenag Kabupaten Rembang. Padahal regulasi bagi setiap madrasah baru yang berdiri dan mengadakan kegiatan belajar mengajar harus telah secara resmi mendapatkan izin operasional dari Kantor Kemenag. Namun hal itu tidak menyurutkan niat sang *founding father* untuk tetap membuka PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) pada tahun pelajaran 2015-2016. Karena terkendala ijop, maka solusi bagi madrasah baru yang hendak mengadakan kegiatan belajar mengajar (KBM) harus berkenan menginduk pada madrasah yang sudah memiliki izin operasional dengan konsekuensi peserta didik dari madrasah yang

IDENTITAS MADRASAH

1. Nama Madrasah : MTs. ASSATHI' KARAS
2. Alamat : Jalan : Lasem – Jatirogo
Desa/kecamatan : Karas/Sedan
Kabupaten/Provinsi : Rembang/Jawa Tengah
Kode Pos : 59264
Telepon : (0295) 5392833
Email : mts.assathi@gmail.com
3. No. Izin Operasional : KW/MTS/63/2016
4. NSM : 121233170038
5. NPSN : 69955972
6. Nomor SK Kemenkumham : AHU-0005630.AH.01.04. TAHUN 2015
7. Status : Terakreditasi “B”
8. Yayasan : Yayasan Pondok Pesantren Al-Kaukabussathi'
9. Ketua Yayasan : KH. Faruq Zain
10. Tahun Berdiri : 2015
11. Kepala Madrasah : Siti Farroahah Alimina, S.Pd.I., M.Ag
12. Menjabat sejak : Februari 2021
13. Jumlah siswa Th 2021 dan Rombel : 145/6 Rombel
14. Data siswa

Tabel 4. 1 Data Siswa

Rekapitulasi Siswa Aktif Tahun Pelajaran 2020 - 2021					
No	Tingkat / Kelas	Rombel	Siswa Pa	Siswa Pi	Jumlah
1	Kelompok 7	01	12	14	26
2	Kelompok 7	02	13	13	26
3	Kelompok 8	01	20	12	32

B. Studi Pendahuluan

Penelitian yang telah peneliti lakukan di MTs Assathi' Karas menunjukkan bahwa pelaksanaan KBM di MTs Assathi' Karas belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran dan masih terkesan konvensional. Kegiatan belajar mengajar di MTs Assathi' Karas pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII masih terbiasa menggunakan buku ajar, baik buku ajar guru maupun buku ajar siswa, meski sesekali memanfaatkan media *Power point* untuk presentasi dan diskusi kelompok. Sebagian peserta didik tampak antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan sebagian yang lain tampak tidak memperhatikan materi yang diajarkan karena jenuh dan tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.¹ Keadaan demikian sudah lazim ditemukan pada kegiatan pembelajaran dengan sistem ceramah yang konvensional. Sebagaimana telah diungkapkan Dedi Rohendi dalam sebuah artikel jurnal pendidikan bahwa pembelajaran konvensional sebatas mampu mengajak peserta didik menjadi pendengar saja.²

Tabel 4. 3 Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan Interaktif

No	Media Konvensional	Interaktif
1	Peserta didik sebagai objek belajar	Peserta didik sebagai subjek belajar

¹ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits (tanggal) 27 Mei 2021.

² Dedi Rohendi. Dkk. "Efektifitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK," 2010. *Jurnal Pendidikan*, (2010), 3 www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI/artikel_2.pdf. Diakses 15 Juni 2021.

Kegiatan pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu menggunakan media pembelajaran.³

Sebagaimana kita ketahui, manfaat media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu, a) memotivasi minat belajar, b) menyajikan informasi c) memberikan instruksi.⁴ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah solusi tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sebagaimana kita ketahui, manfaat media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Kemp dan Dayton (1990) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu, a) memotivasi minat belajar, b) menyajikan informasi c) memberikan instruksi.⁴ Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran merupakan sebuah solusi tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan media dapat bermakna sebagai alat-alat grafis, fotografis

Vijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Indeks, 2009).
Siti Azzahra, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 9.
Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

4 Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Jakarta: Kencana, 2017), 9.

Sarana prasarana yang terdapat di MTs Assathi' Karas juga sangat memadai dan cukup standar yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan berbantu media interaktif, yaitu adanya, laboratorium komputer, jaringan internet, proyektor, sound aktif dan lain-lain. Dari sebab itu, seharusnya pendidik mampu dan mau memanfaatkannya agar kegiatan pembelajaran lebih interaktif, dinamis dan membuat peserta didik lebih semangat belajar. Apabila peserta didik mengerti akan makna belajar, manfaatnya dan status mereka serta bagaimana mencapainya, maka pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan maksimal sehingga mereka sadar bahwa apa yang dipelajari berguna kelak untuk kehidupannya. Dengan begitu akan menumbuhkan semangat dalam jiwanya untuk belajar sungguh-sungguh.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Autoplay Media Studio 8* ini adalah melalui penggabungan beberapa *software* ke

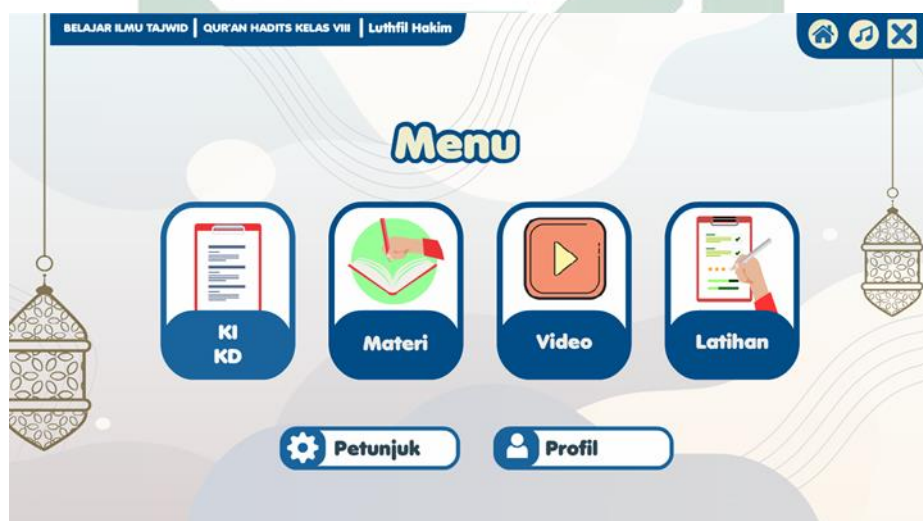
[illegible]

Berikut ini adalah isi dari hasil produk pembelajaran media interaktif *Autoplay*:

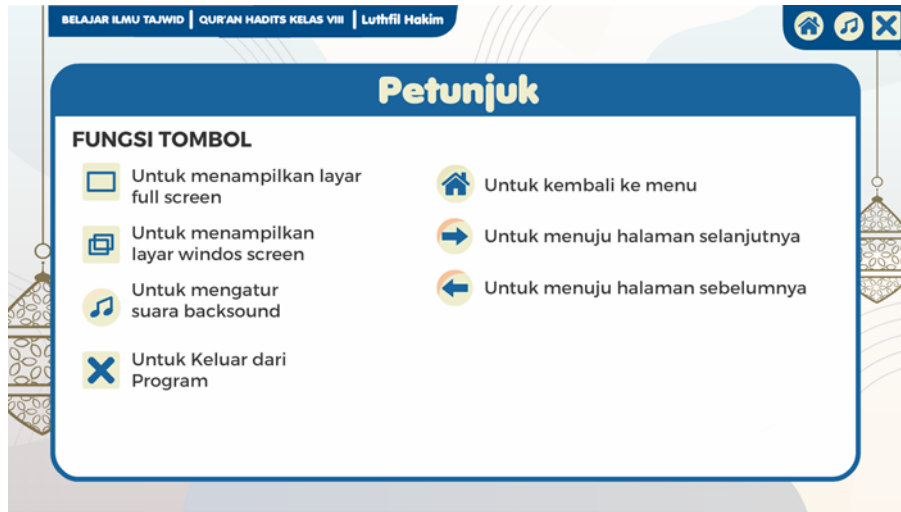
- Antarmuka pengguna (*User Interface*) pada media *Autoplay* ini juga sangat *friendly* karena mudahnya akses menuju tombol *home*, *volume* dan *exit*. Untuk memulai penggunaanya, klik tombol “mulai” atau “*start*” disebelah kiri bawah.



d. Pada slide ke-2 terdapat menu yang terdiri dari 6 ragam berbeda, yaitu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Materi, Video, Latihan (Kuis), Petunjuk penggunaan dan Profil. Dengan mengeklik salahsatu menu tersebut, maka akan membuka jendela yang berisikan keterangan sesuai menu yang diklik.



e. Pada menu Petunjuk, terdapat penjelasan mengenai fungsi dan kegunaan dari masing-masing tombol, meliputi *Home Button* (tombol *home*), navigasi, volume dan exit.



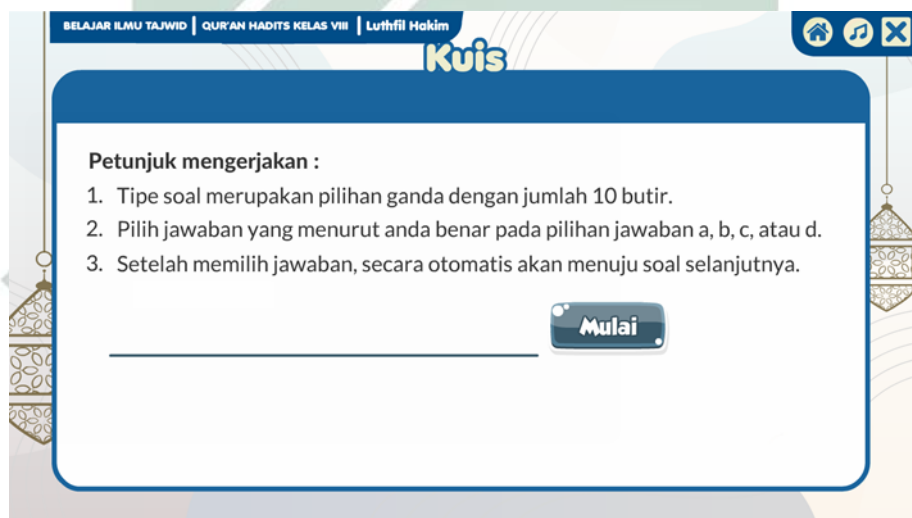
Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk

f. Dalam menu KI dan KD, menampilkan keterangan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari pokok bahasan *Madd Silah* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.



Gambar 4. 4 Halaman KI - KD

i. Sedangkan pada menu latihan terdapat 10 soal berbentuk pilihan ganda untuk mengevaluasi hasil pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Tiap pertanyaan bernilai 10 jika benar, dan jika salah maka 0. Cara mengerjakannya adalah dengan memilih salahsatu jawaban A, B, C atau D. Setelah semua pertanyaan dijawab maka akan muncul nilai yang didapatkan yang terdiri dari jumlah benar dan jumlah salah berikut skornya.



Gambar 4. 7 Halaman Kuis

- BELAJAR ILMU TAJWID | QUR'AN HADITS KELAS VIII | Luthfil Hakim

Profil



Luthfil Hakim

TTL : Rembang, 06 November 1987

Riwayat Pendidikan :

 - SDN Karas II
 - MTsN 2 Rembang
 - MA Ghozaliyah Syaff'iyyah Sarang Rembang
 - PP. Al-Anwar Sarang Rembang
 - Universitas Al-Ahqaff Hadhramout Yaman
 - STAI NU Jakarta (UNUSIA)
 - UIN Sunan Ampel Surabaya

D. Penyajian Analisis Data Uji Coba

Tabel 4. 4 Kriteria Penskoran Angket Validasi Konsultan Media

Jawaban	Keterangan	Skor
a	Sangat Setuju	4
b	Setuju	3
c	Tidak Setuju	2
d	Sangat Tidak Setuju	1

$$P = \frac{56}{60} \times 100 \%$$

$$P = 93\%$$

Data hasil validasi konsultan media terhadap pengembangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan *madd silah* kelas VIII MTs adalah cukup dengan 3 persen kevalidan 93%. Dengan angka yang 8 di tersebut 5 maka tidak perlu dilakukan revisi kembali.

b. Hasil Kualitatif validasi ahli media

Adapun 5 saran dan masukan dari ahli media yang harus dip 7 oleh 7 penulis dipaparkan 5 dalam tabel 4.4 adalah 4 sebagai ber

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

Data hasil validasi konsultan media terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada pokok bahasan *madd silah* kelas VIII MTs adalah cukup baik, dengan persen kevalidan 93%. Dengan angka yang diperoleh tersebut maka tidak perlu dilakukan revisi kembali.

Adapun saran dan masukan dari ahli media yang harus diperbaiki oleh penulis dipaparkan dalam tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

Isi Produk Autoplay	Autoplay Deskripsi Data (kolomwindow)	Saran Dan Masukan
Cover	Slide pertama	1. Background disesuaikan dengan materi yang dibahas.

materi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$
$$P = \frac{52}{60} \times 100 \%$$
$$P = 86\%$$

Menunjukkan data hasil validasi konsultan²m produk pengembangan *Autoplay* pada pembelajaran A kelas VIII MTs Assathi' adalah cukup baik, dengan per %. Dengan angka yang diperoleh tersebut maka tidak revisi kembali.

b. Hasil Kualitatif Validasi Ahli Materi

Adapun masukan saran dan dari ahli materi u

$$P = \frac{52}{60} \times 100 \%$$

P = 86%

b. Hasil Kualitatif Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 8 Masukan Dan Saran Dari Ahli Materi

Isi Produk Autoplay	Saran Dan Masukan
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Kesesuaian KI dan KD harus berdasarkan dengan silabus kurikulum madrasah pada mata pelajaran Al-



Tes Prestasi Belajar

Tabel 4. 10 Validitas Instrumen Tes Prestasi Belajar

No. item soal	r hitung	r tabel, n=61	Keputusan	
			Valid	Tidak Valid
1	0,244	0,254	Valid	
2	0,540	0,254	Valid	
3	0,475	0,254	Valid	
4	0,542	0,254	Valid	

Tabel 4. 12 Data Statistik Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	61	39	57	2951	48,38	4,340
Posttest	61	51	60	3409	55,89	2,098
Valid N (listwise)	61					

3. Uji Reliabilitas

[illegible]

Dari hasil perhitungan korelasi tersebut akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan layak atau tidak. Dalam uji validitas pengembangan produk media interaktif *Autoplay* ini peneliti menggunakan bantuan SPSS.

Setelah melalui proses uji coba perorangan, tahap selanjutnya yang dilakukan dalam desain uji coba produk pengembangan *Autoplay Studio 8* ini adalah melakukan uji coba lapangan. Pada uji coba ini peneliti menggunakan dua kelas, satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen yang berjumlah 61 peserta didik yaitu pada kelas VIII A dan VIII B di MTs Assathi' Karas. Dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dengan memanfaatkan media *Autoplay Studio 8* yang dikembangkan dalam mempermudah pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada pokok bahasan *madd silah*. Berikut adalah penyajian data *pre-tes* dan *post-tes* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 14 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk Kelas Eksperimen

		Pretest	Posttest
N		61	61
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	46,46	54,66
	Std. Deviation	4,955	2,522
Most Extreme Differences	Absolute	,166	,134
	Positive	,102	,134
	Negative	-,166	-,128
Test Statistic		,166	,134
Asymp. Sig. (2-tailed)		,520 ^c	,628 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 4. 15 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk Kelas Kontrol

		Ekperimen	Kontrol
N		61	61
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48,38	55,89
	Std. Deviation	4,340	2,098
Most Extreme Differences	Absolute	,114	,139
	Positive	,089	,139
	Negative	-,114	-,103
Kolmogorov-Smirnov Z		,514	,439
Asymp. Sig. (2-tailed)		,646 ^c	,615 ^c

a. Test distribution is Normal.

- menunjukkan angka 0,040 pada kelas kontrol dan angka 0,015 kelas eksperimen lebih dari 0,05. Hal ini menjadi bukti sampel berdistribusi normal sehingga layak menggunakan Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan, maka analisis statistik peneliti pakai adalah uji-t atau *independent sampel t- test*. Peneliti menggunakan SPSS untuk menganalisa data hasil penelitian.
- Tabel 4. 16 Data Statistik Pre-test**
- | Group Statistics | | | | | |
|------------------|------------|----|-------|----------------|-----------------|
| | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| test | Eksperimen | 61 | 46,46 | 4,955 | ,634 |
| | Kontrol | 61 | 48,38 | 4,340 | ,556 |

Tabel 4. 16 Data Statistik Pre-test

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Pretest	Eksperimen	61	46,46	4,955	,634
	Kontrol	61	48,38	4,340	,556

[illegible]

Group Statistics

baik, yaitu mencapai tingkat kevalidan 80%. Dengan angka tersebut maka tidak perlu direvisi.

c. Data hasil uji coba perorangan terhadap produk media interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah kelas VIII MTs Assathi' Karas dengan pokok bahasan adalah sangat baik, dengan persen kevalidan tingkat 80% berada pada kualifikasi "sangat valid". Dengan kualifikasi yang diperoleh maka tahap uji coba pembelajaran ini tidak memerlukan revisi.

2. Setelah melakukan validasi terhadap angket produk media interaktif *Autoplay studio 8* maka selanjutnya

2. Setelah melakukan validasi terhadap angket produk pengembangan media interaktif *Autoplay studio* 8 maka selanjutnya melakukan validitas soal instrument prestasi belajar. Selanjutnya setelah instrument prestasi belajar diukur reliabilitasnya menggunakan *SPSS* dan menghasilkan angka $0.655 > 0.5$ sehingga mempunyai reliabilitas tinggi;

[illegible]

Berdasarkan produk yang dihasilkan melalui pengembangan media ajar menggunakan media interaktif *Autoplay Media Studio* dapat dilihat bahwa ciri khas media ajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran adalah melalui penambahan praktikum berupa pembelajaran interaktif. Media ajar ini memuat KI dan KD, soal-soal latihan untuk mata pelajaran Qur'an Hadits dan video. Berbeda halnya dalam pembelajaran konvensional. Dalam prosesnya, pembelajaran konvensional

ajar menggunakan media interaktif *Autoplay Media Studio* dapat dilihat bahwa ciri khas media ajar yang digunakan proses kegiatan pembelajaran adalah melalui penambahan praktikum berupa pembelajaran interaktif. Media ajar ini memuat KI dan KD, soal-soal latihan untuk mata pelajaran Qur'an Hadits dan video. Berbeda halnya dalam pembelajaran konvensional. Dalam prosesnya, pembelajaran konvensional

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka memiliki alasan karena dengan pembelajaran yang sebelumnya (konvensional), guru hanya menjelaskan isi materi saja dan kemudian diadakan tanya jawab. Dalam kegiatan pelaksanaan, peneliti mengisi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menyampaikan materi *mad shilah* menggunakan *Autoplay*. Perlu diketahui, bahwa media *autoplay* ini sangatlah mudah dioperasikan oleh siswa dan guru. Maka dari itu, selama dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif *Autoplay* di kelas VIII tidak ada masalah. Pada tahap ini siswa terlihat sangat senang dan antusias, sebab sebelumnya belum pernah ada media pembelajaran *Autoplay* di madrasah tersebut. Ini memberikan gambaran bahwa pengembangan media interaktif *autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sangat efektif, yaitu bisa meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII.

wa penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tegal tetapi pengaruh tersebut rendah karena besarnya nilai R adalah 0.379. Hal ini berarti bahwa pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.20 - 0.399.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan media interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Assathi' Karas dengan materi *Madd Silah* dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

- [illegible]

- Kusuma, Dedi Wijaya. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- Maulana, Ian Rizki. "Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio untuk Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 04 No. 09 (September, 2019), 1177-1184.
- Mayer, Richard E. "Incorporating motivation into multimedia learning." *Journal Learning and Instruction*, Vol. 29 (2013), 171-173.
- Mayer, Richard E. "Using multimedia for e-learning." *Jcal: Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 33, No. 05 (April, 2017), 403-423.
- Mulyana, St dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Mumtahanah, Nurotun. "Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI." *AL-HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 04, No. 01 (Maret, 2014), 91-104.
- Munawar (al), Said Husain. *Aktualisasi Nilai-nilai Qur'ani dalam Sistem Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2003).
- Musyarapah, "Manajemen Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Sarana dan Prasarana Pendidikan Studi Multikasus di Madrasah Diniyah Wustha Putera Darussalam Martapura, Madrasah Tsanawiyah Normal Islam Putri Rakha Amuntai, dan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin Kalimantan Selatan." (Disertasi -- UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015).
- Papadakis, Stamatios. et al, "The effectiveness of computer and tablet assisted intervention in early childhood students' understanding of numbers. An empirical study conducted in Greece." *Educ. Inf. Technol.*, Vol. 23, No. 05 (Februari, 2018), 1-23.
- Poerwadarminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Prayitno, Wendhie. *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Yogyakarta: LPMP, 2015, 1-14.
- Rahayu, Dani Cahyani, Abdulloh Hamid, Mohammad Salehuddin dan Winarto Eka Wahyudi, "Pengembangan E Modul Berbasis Blended Learning pada Materi

Ramadhani, Bella Permata. "Pengembangan Media Pembelajaran Quran Hadits Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAN Sumberoto Donomulyo Malang." Skripsi -- UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang. 2017.

Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia, 2012.

Retnowilis, Dahar. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga, 2011.

Rismawati, Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

Rohendi, Dedi. Dkk. "Efektifitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK," *Jurnal Pendidikan*, (2010). www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI/artikel_2.pdf. Diakses 15 Juni 2021.

S, Nana Sayodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.

Sabri, Alifus. *Psikologi Pendidikan* Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007.

Sadiman, Arif. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Sagala, Syaiful *Konsep dan Makna Pembelajaran..* Bandung: Alfabeta. 2010.

Salehudin, Mohammad. et al, "User Experience of Multimedia Program of Autoplay Media Studio for Teacher Professional Education," *Abjadia: International Journal of Education*, Vol. 05, No. 02 (Desember, 2020), 111-121.

Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insani Press, 2009.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.

Setyosari, Punaji. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013.

Sidik, Usup. *Al-Qur'an Hadits*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020.

Sugiyono, *Metode Pengembangan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Syah, Darwin *Perencanaan Sistem Pengajaran*. Jakarta, Gaun Persada Press, 2007.

iyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: CV Media Nusantara, 2010.

iyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jember: Kencana, 2017.

iyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: CV Media Nusantara, 2010.

iyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jember: Kencana, 2017.

iyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: CV Media Nusantara, 2010.

iyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jember: Kencana, 2017.

iyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: CV Media Nusantara, 2010.

iyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jember: Kencana, 2017.

iyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: CV Media Nusantara, 2010.

iyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jember: Kencana, 2017.